

Harvest of Shadows: A Survival Horror RPG Game with Storytelling Elements

João Gabriel L. Moraes¹ *Joimar Brito Gonçalves Filho¹ †Anne A. de Andrade^{2‡}Victor Travassos Sarinho^{1§}¹Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS, LEnDA, Brasil²Faculdade Ruy Barbosa, Departamento de Design Gráfico, Brasil

RESUMO

This abstract presents a horror game, mixing storytelling elements and RPG, exploring a literary theme inspired by the work of H. P. Lovecraft. It is known that this segment of the horror genre is under explored by electronic games in a general, consisting of few titles that propose to use elements from this literature style. The ambience is the Victorian England and the plot is centered in the main character that recently inherited a mansion and its employees, but he sees himself obliged to sell the property which has a mystery regarding his uncle's death, former owner of the house. The game was developed using RPG Maker, the storytelling scenes have original text and art, proposing a disposition of original mechanics for games of the genre, interposing the standard RPG gameplay, with storytelling scenes and the survival horror atmosphere.

Palavras Chave: Survival Horror, RPG, Lovecraft, Storytelling, Victorian Age, Rich Story.

1 INTRODUÇÃO

Este projeto apresenta um jogo de Role Playing Game - RPG e survival horror com elementos de storytelling que se passa na Inglaterra vitoriana. O enredo recorta livremente elementos da literatura de terror de H. P. Lovecraft, trazendo uma atmosfera de suspense e tensão.

A interação do jogador se dá por meio do personagem principal, que explorará os locais em visão top down, coletando itens que serão alojados em seu inventário. Estes itens são responsáveis por fornecer experiência para o personagem, sendo dos tipos: consumíveis ou artefatos. Os consumíveis são itens que mudam o personagem de alguma forma, alterando elementos de seu status, tais como a insanidade, uma medida que indica o nível de loucura do personagem, onde quanto mais louco ele fica, mais monstros e criaturas sobrenaturais ele vê.

Os artefatos são itens que influenciam diretamente no desenrolar do jogo, e a jogabilidade do estilo RPG dá o ritmo ao gameplay, em que o jogador é desafiado a gerenciar os valores de seus atributos constantemente durante o jogo. No entanto destaca-se a ausência de um sistema de combate convencional, já que, nesses pontos assumem os momentos de narrativa interativa (storytelling). Assim, o jogo será dividido entre momentos de exploração, resolução de puzzles e momentos de tensão ou combate nos quais o storytelling se faz presente.

*joaofeirense@gmail.com

†joimarbfg@gmail.com

‡annemantovani@gmail.com

§vsarinho@gmail.com

2 TRABALHOS CORRELATOS

O uso do RPG maker já foi datado em trabalhos anteriores, associado a questão educacional, abordando temáticas diferentes, como nos trabalhos de Alberto S. Horta e Luís F. de Almeida com o Alius Educare [4]. Trata-se de um projeto que propõe o uso de jogos RPG no processo didático pedagógico, propondo um jogo pós apocalíptico, usando o RPG maker como Engine. O RPG maker também foi utilizado como ferramenta de produção do jogo Exterminadores de Dengue, produzido por Valter da Silva et al. [2] usando os preceitos de RPG para um contexto socio-educacional.

A temática de jogos de Horror já foi abordada em artigos que analisam a narrativa desse gênero, como no trabalho Narrativa de Suspense: O Game Silent Hill [9] de André S. Silva et al.; bem como a análise do projeto visual desses jogos em: A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo, de Alessandra Maia[6].

O trabalho desenvolvido propõe a mistura desses dois gêneros de jogos, bem como a adição de elementos de storytelling, cuja aplicação em jogos de RPG já foi abordada por Artur O. R. Franco et al. em An Interactive Storytelling Model for Non-Player Characters on Electronic RPGs [3].

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E TÉCNICA

Durante os estudos referentes ao desenvolvimento de jogos digitais, foram abordados os seguintes temas:

3.1 Storytelling

Storytelling é um processo narrativo e dinâmico no qual se pode intervir, alterar, jogar e, conseqüentemente, interagir. Nesse caso, o termo mais apropriado é "Interactive Storytelling". As pessoas que se debruçam sobre o storytelling recorrem aos games como a experiência mais próxima imaginável. Afinal, assim como os jogos, interactive storytelling é executado em um computador e é um produto de entretenimento.

Para Crawford [1], um jogo pode ser definido como: "Uma forma de entretenimento orientada por objetivos, na qual um ou mais oponentes ativos tentam impedir o jogador de atingir esses objetivos". Essa definição poderia ser aplicada facilmente sobre qualquer mundo interativo de narração. Traçando um paralelo, percebe-se que o oponente no jogo representa o antagonista da história. Já o jogador é o protagonista da narração. O jogador tem objetivos e o antagonista tenta impedir o alcance destes objetivos. Claramente, sob esta definição, não há diferença entre jogo e um sistema de narração interativa [1].

Para a literatura, o uso de uma árvore de decisões é importante para o desenvolvimento narrativo de seus personagens. A validação das opções narrativas é necessária antes da finalização do trabalho, para que haja tempo hábil para ajustes na obra. Storytelling em jogos, no entanto, tem uma dinâmica menos restritiva, ela incorpora o feedback durante o game através de reações in-game dos jogadores aos eventos da história. Esse mecanismo pode ser exemplificado numa situação em que o jogador faz o protagonista do jogo reagir

quando avista um homem sendo assaltado na beira da estrada. Ele ajuda os ladrões ou ignora a cena? Cada uma dessas reações em potencial contém informações que as decisões em Storytelling podem se basear, portanto, permitindo que a resposta do jogador seja usada para refinar a história mesmo depois que o jogo já tenha começado [10].

3.2 Game Design Document

O Game Design Document - GDD se trata de uma das modelagens formais possíveis para um jogo digital, sendo envolvido nesse processo:

- Projeto geral do jogo, sendo um resumo com as principais ideias do jogo.
- Roteiro literário, consistindo de um texto descritivo, sem rigor técnico, a respeito do enredo e das cenas do jogo [5].
- Level Design Document - LDD, apresentando uma descrição detalhada dos diferentes cenários nos quais acontecerão as interações do jogador com o jogo [5].
- Roteiro técnico, contendo detalhamento mais rigoroso a respeito dos aspectos técnicos que tangem o enredo [5].
- Art Style Document - ASD, tratando do conceito visual artístico, de modo a guiar a equipe de desenvolvedores em relação à identidade estética do jogo [5].
- Sound Design Document - SDD, descrevendo detalhadamente a identidade sonora do jogo [5].
- Cinematic Sequences Document - CSD, organizando de maneira sequencial, o momento de entrada de cada cutscene no jogo [5].

3.3 Diagrama de Features

O processo de organização dos produtos de software, de acordo com sua importância e interação com os demais produtos presentes no projeto do jogo, podem ser modelados visualmente no diagrama de features [5]. Nele estarão representados de maneira visual as características (features) do sistema e todas as relações entre elas, sendo que as features representam as classes que serão implementadas, visando facilitar o desenvolvimento em grupo do jogo [8].

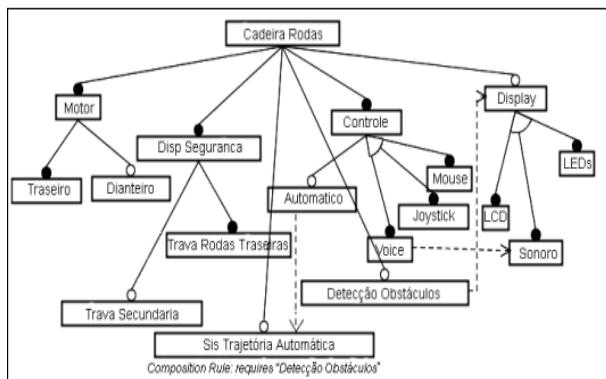


Figura 1: Exemplo de um diagrama de features de uma cadeira de rodas motorizada.

3.4 Relação com as Obras de H.P. Lovecraft

A Literatura desenvolvida por H. P. Lovecraft possui elementos que são recorrentes nos diversos exemplares de seu acervo literário [7]. Tratam-se de elementos que são absorvidos livremente por livros, jogos, filmes e outras estruturas midiáticas. No entanto, a anexação desses elementos se limita ao uso pontual das características que compõem o terror Lovecraftiano.

A proposta do jogo Harvest of Shadows é assimilar o máximo possível destes recursos literários, pois acredita-se que a adição destas estruturas venha a enriquecer não somente a experiência mas também as mecânicas envolvidas no game.

Algumas das características inerentes às obras de Lovecraft podem ser devidamente enumeradas:

- Anti-anthropocentrismo/misantropia:
A obra de Lovecraft põe a humanidade numa posição de insignificância no universo, enfretando inimigos de poder e capacidade superiores.
- Preocupação com a textura visceral:
O horror nas obras de lovecraft se dá muito mais pela estranheza do desconhecido do que por realmente o amedrontamento da morte, por isso a textura visual dos monstros de Lovecraft se baseia mais em lodo, gosma e o etéreo do que corpos, sangue e ossos, por exemplo.
- Deslocamento social dos personagens:
Em sua literatura, personagens socialmente isolados por motivos acadêmicos, ou de qualquer natureza relacionada à imersão em um tema de estudo, são elementos recorrentes.
- Desespero e fatalismo:
Uma vez diante do desconhecido, os personagens confrontam algo que está além de suas capacidades, constatando que não há uma forma de vitória concreta contra a ameaça vigente.
- Dúvidas não sanadas:
A ausência de explicações ajuda a manter a atmosfera de opressão e desesperança na literatura lovecraftiana.
- Sanidade frágil e vulnerabilidade:
O estado psicológico dos protagonistas é sempre testado devido à natureza desconhecida do que encontram, em confronto com as convenções sociais que ignoram o desconhecido e expõem o seu desequilíbrio mental. Um dos artifícios que os vilões lovecraftianos usam contra a humanidade é o dismantelar de sua sanidade mental, como um meio para prevenir que seus segredos sejam descobertos por raças inferiores.
- Relacionamentos parentais atípicos:
Os relacionamentos familiares das pessoas no universo de Lovecraft são, frequentemente, retratados de maneira sinistra e envolta em paranormalidade.

4 METODOLOGIA

O jogo dispõe de uma coleção de entidades conceituais concebidas durante a matéria de Jogos Digitais, oferecida pela Universidade Estadual de Feira de Santana. A proposta inicial era a produção de um jogo livre que possuísse aspectos inovativos em questão de jogabilidade/narrativa. A ideia de seguir com uma construção lovecraftiana foi bem recebida pelo grupo de desenvolvimento, que compôs um brainstorm responsável pela criação dos features presentes no game. Os critérios utilizados para a escolha da ferramenta de desenvolvimento foram: facilidade de uso; curva de aprendizagem rápida e redução máxima de custo financeiro. A ferramenta que inicialmente se encaixou nos quesitos supracitados foi o Construct 2, software desenvolvido pela empresa Scirra.

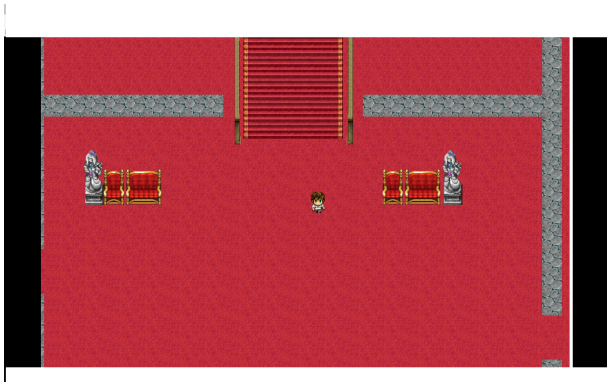


Figura 2: Imagem do jogo desenvolvido no Construct 2.

Nas etapas seguintes, o programa até então usado não apresentava um bom gerenciamento de tiles e o software não interagia bem com as ferramentas de controle de versão. Após algumas tentativas de resolução desses problemas, a equipe optou por migrar para o RPG Maker XP, decisão que levou à melhorias gráficas e automatização de certos elementos utilizados no jogo. O software RPG Maker XP, que tem como proprietário a empresa Enterbrian, demonstrou ser melhor gerenciável e ofereceu uma gama maior de recursos, tanto pelo programa em si, quanto pela comunidade de desenvolvimento que disponibiliza numerosos recursos e tutoriais.

4.1 Coleção de Mecânicas do Jogo

Serão descritas a seguir algumas mecânicas identificadas no jogo referentes ao storytelling, a insanidade do jogador, aos tipos de monstros, e a aplicação dos elementos literários propostos por Lovecraft.

4.1.1 Storytelling

O storytelling se faz presente em ocasiões pontuais do jogo, como uma mecânica que modela a narrativa de acordo com as decisões do jogador, quer seja pela obtenção de itens, nas telas de diálogo com os NPCs, ou durante as situações de combate. Em cada uma dessas ocasiões, o jogador será confrontado com opções que podem impactar de maneira diferente o destino do personagem. Como exemplo, ler um pergaminho antigo pode possuir um efeito imediato sobre a sanidade, bem como a adoção de uma determinada postura em uma conversa pode construir as impressões de um personagem a respeito do protagonista. Já em combate, a tomada de decisões ganha uma roupagem baseada no tipo de monstro a ser enfrentado, bem como os itens a disposição no inventário do jogador.

4.1.2 Insanidade

A insanidade funciona como um termômetro para a aparição de monstros na casa, caracterizada pela mudança na paleta de cores, tornando o ambiente mais sombrio, dando a impressão de um cenário noturno independente do tempo no jogo. Essa mecânica é ativada sob a condição da obtenção de itens mágicos ou conhecimento proibido, o que aumenta a insanidade. No entanto, para saná-la é necessário o consumo de remédios, itens que possuem efeito instantâneo, ou esconder-se em um local seguro por tempo suficiente, pressupondo que o pico de insanidade diminui com o tempo.

4.1.3 Tipos de Monstros

No geral, monstros físicos são afetados por coisas físicas tais como armas, fogo e também por itens mágicos. Já monstros etéreos, estes

são afetados apenas por magia, são atrasados pela luz e somem ao nascer do sol (ou ausência da insanidade).

4.1.4 Elementos Literários de Lovecraft

- O anti-anthropocentrismo de Lovecraft é exemplificado pelo antagonista do jogo, que não possui feições antropomórficas e despreza a condição humana.
- A textura visceral Lovecraftiana se apresenta nas criaturas do jogo, que terão características disformes.
- O tio do personagem principal encarna a característica de isolamento social típica da obra do autor, a qual fica retratada em documentos e relatos deixados pelos cenários do jogo, no intuito de que o jogador possa explorar e aprender a respeito do tio do protagonista e as causas de sua morte.
- O jogo terá no lugar de um sistema de combate convencional, um storytelling interativo que ofertará ao jogador a possibilidade de tomar decisões pontuais, que poderão implicar na fuga ou na minimização dos danos que os adversários lhe aplicarão, sendo que a destruição dos inimigos não será possível.
- O enredo do jogo buscará criar uma ambiguidade com relação aos atos do protagonista, no intuito de não deixar claro se as atitudes do personagem tratam-se de defesa contra o sobrenatural ou apenas de comportamento psicótico.
- A insanidade possui um valor representativo no jogo, cuja a variação altera significativamente o gameplay. Lovecraft faz constante menção de como a obtenção de conhecimento proibido levava os homens a destruição. No jogo, a obtenção de itens que revelem qualquer coisa sobre os seres sobrenaturais da mansão podem aumentar a insanidade do personagem, criando situações nas quais o jogador terá de balancear suas decisões: se manter ignorante ao sobrenatural pode ser uma estratégia válida para se manter vivo.
- Em determinado momento do jogo, será revelado ao protagonista a natureza dos estudos que o seu recluso tio fazia, envolvendo uma planta aparentemente sobrenatural, sobre a qual se desenrola o recorte central da narrativa. Nesse trecho, esta encarnado os laços parentais atípicos vistos nas obras de Lovecraft.

5 RESULTADOS OBTIDOS

Com a migração para o RPG Maker foi possível reconstruir rapidamente todos os cenários feitos no Construct 2 com uma melhoria gráfica considerável. O projeto dispõe de um gameplay demonstrativo mostrando movimentos básicos e o esboço de algumas das mecânicas idealizadas para o jogo e algumas artes conceituais.

5.1 Cenários

Alguns dos cenários construídos: a frente da mansão e o salão principal. Para a criação deles, foram usados tales nativos do RPG Maker misturados com tales encontrados na comunidade de desenvolvedores, sendo que alguns foram personalizados, tendo detalhes de cor modificados quando ocorre a passagem de tempo ou a sanidade do protagonista está afetada, situações nas quais a paleta de cor do ambiente muda, como evidenciado nas Figuras 3 e 4.

5.2 Artes Conceituais

Foram produzidas as artes conceituais do protagonista (Figura 5), de um dos empregados da casa transformado em monstro (Figura 6) entre outros. Tais artes conceituais mostram a identidade visual que permeará o jogo, bem como situam o jogador na estética vitoriana, um dos features do game.

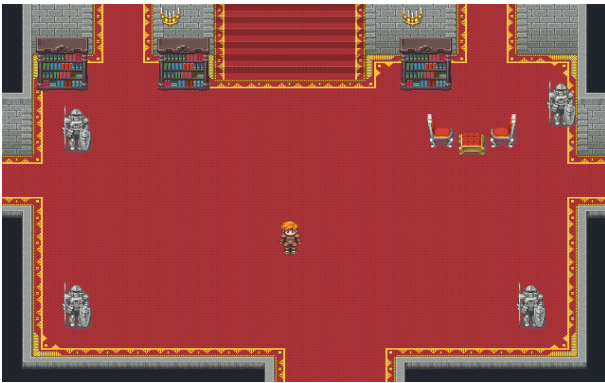


Figura 3: Salao principal da mansão.

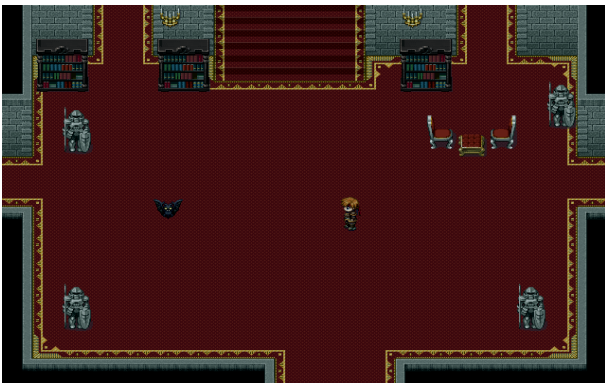


Figura 4: Mudança na paleta de cores do salão principal.



Figura 5: Rosto do protagonista.



Figura 6: Um dos empregados transformado em monstro.

REFERÊNCIAS

- [1] C. Crawford. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders, second edition, 2014.
- [2] V. da Silva, A. de Almeida, D. da Silva Alves, M. Andrade, and A. Araujo. *Exterminadores da dengue*, 2011.
- [3] A. de Oliveira da Rocha Franco, J. A. de Mesquita Neto, J. G. R. Maia, and F. A. de Carvalho Gomes. *An interactive storytelling model for non-players characters on electronic rpgs*, 2015.
- [4] A. S. Horta and L. F. de Almeida. *Alius educare*, 2012.
- [5] R. Hunicke, M. LeBlanc, and R. Zubek. *Mda: A formal approach to game design and game research*, 2004.
- [6] A. Maia. *A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais*, 2014.
- [7] S. Mannikko. *H. p. lovecraft and the creation of horror*, 2002.
- [8] V. T. Sarinho and F. M. B. Boaventura. *Uma proposta de motor de jogos baseado em um conjunto simplificado de features de jogos digitais*, 2014.
- [9] A. S. Silva, F. R. Stahnke, M. R. Bez, and V. C. S. Valadares. *Narrativa de suspense: O game silent hill*, 2015.
- [10] D. Thue. *Interactive storytelling: A player modelling approach*, 2007.

6 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

O jogo demandou muito tempo aplicado na parte criativa, constituída de roteiro e desenvolvimento dos personagens, uma vez que se almeja relativa fidelidade à personalidade da obra de H. P. Lovecraft. Assim sendo, a parte artística visual também sofreu atrasos, e a fase de implementação do jogo também se encontra em produção.

Atualmente o jogo ainda é um protótipo funcional com quatro cenários finalizados, esperando a adição de mais cenários ao jogo. A equipe se encontra em processo de desenvolvimento da parte artística, que é constituída pelas gravuras a serem utilizadas no storytelling e na anexação de novos sprites a serem criados.